Disney

Winnie l'ourson

Manuel d'utilisation

Arche d'éveil 2 en 1

0-30 mois

vtech®

© Disney. D'après l'œuvre originale « Winnie the Pooh » de A.A. Milne et E.H. Shepard.
Visitez le site Internet : http://www.disney.fr/pooh
© 2010 VTech

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

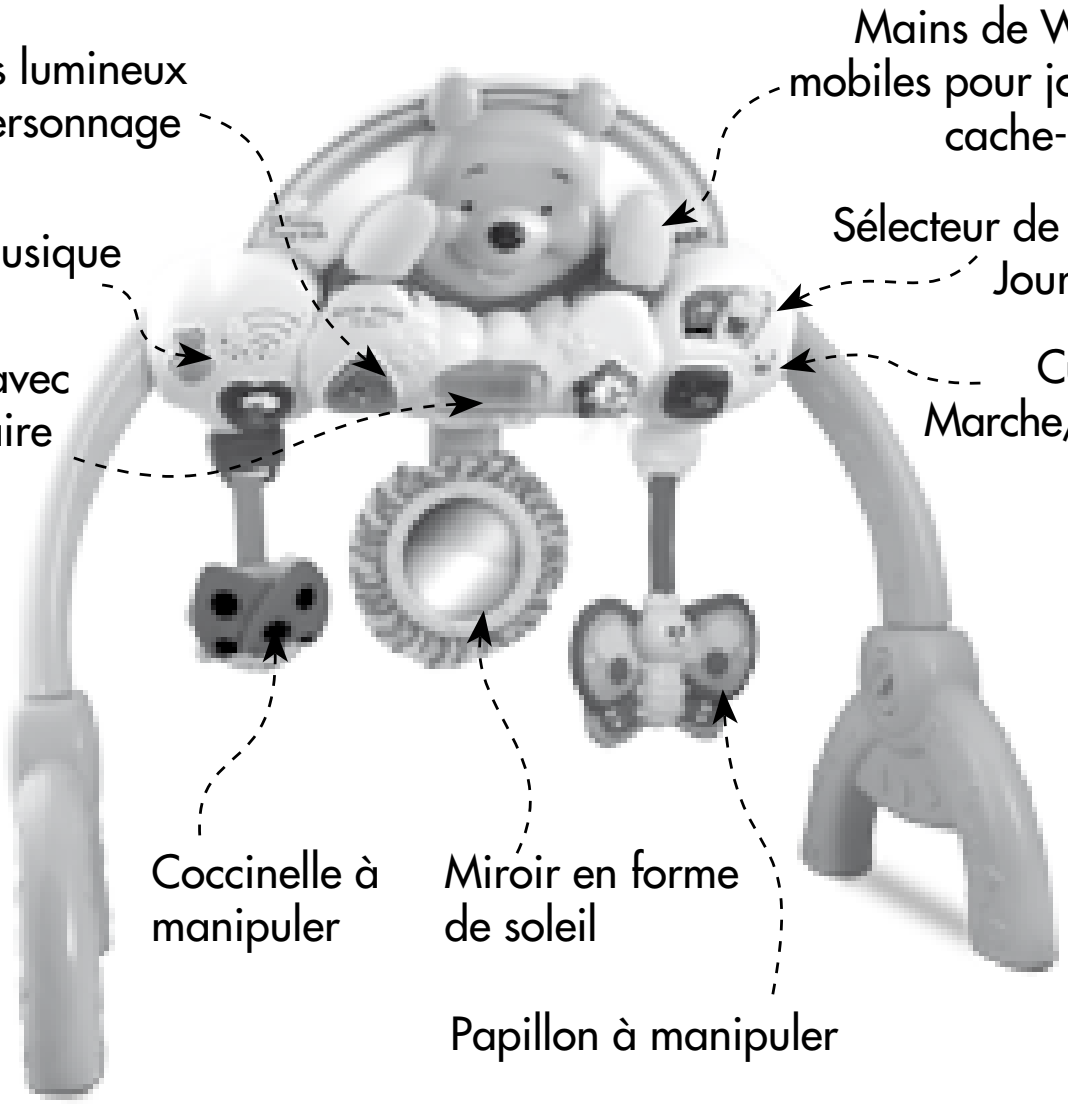
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir l'**Arche d'éveil 2 en 1** de **VTech®**. Félicitations !

L'**Arche d'éveil 2 en 1** est un portique musical et lumineux conçu pour divertir et éveiller Bébé en mode Jour, et pour l'apaiser et le bercer en mode Nuit.

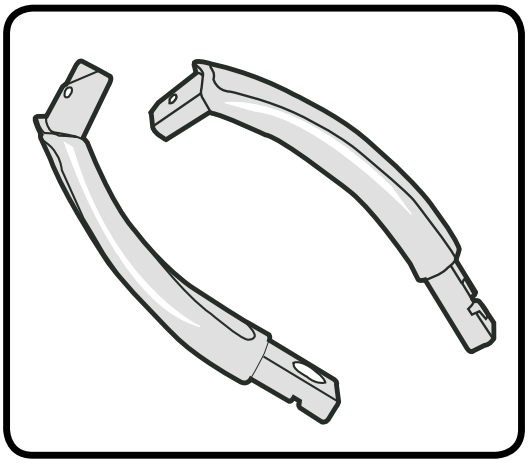
Pendant les temps de jeu de Bébé, Winnie joue à cache-cache avec lui, lui fait découvrir ses amis, les formes, les insectes et des sons rigolos. Quand vient le moment de dormir, les sons de la nature et les jolies berceuses apaisent Bébé pour l'emmener doucement au pays des rêves.

Pratique ! Le tableau d'activités détachable peut s'accrocher au lit ou au parc de Bébé grâce aux 2 sangles ajustables.

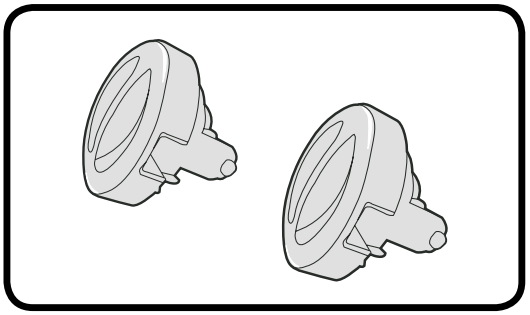

4 boutons lumineux Forme/Personnage
Mains de Winnie mobiles pour jouer à cache-cache
Bouton Musique
Sélecteur de mode Jour/Nuit
Rouleau avec billes à faire tourner
Curseur Marche/Arrêt
Coccinelle à manipuler
Miroir en forme de soleil
Papillon à manipuler

CONTENU DE LA BOÎTE

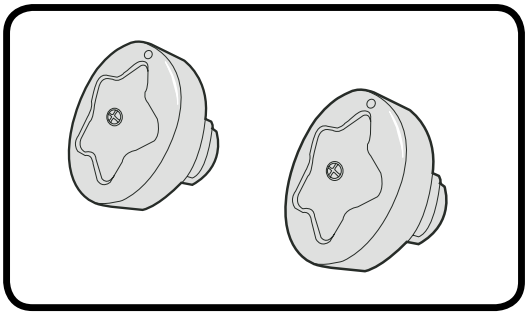
1. Un tableau d'activités



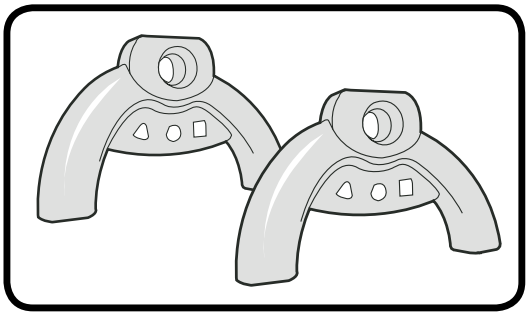
2. Deux montants bleus



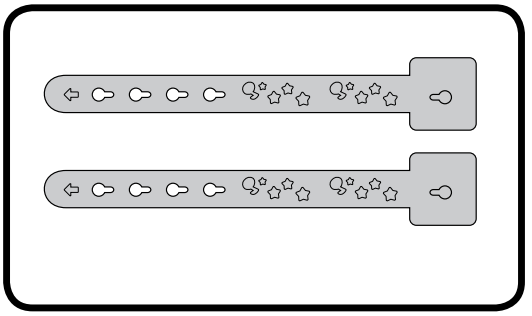
3. Deux loquets bleus



4. Deux cache-loquets bleus



5. Deux socles verts



6. Deux attaches

7. Le manuel d'utilisation

8. Un bon de garantie

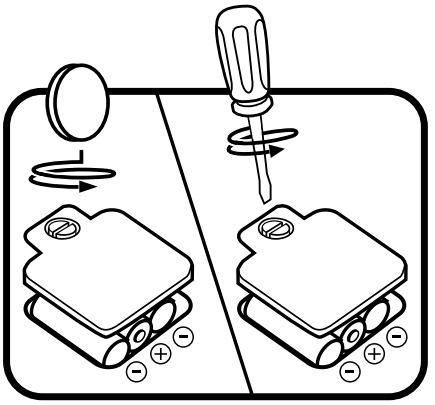
Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du tableau d'activités de l'**Arche d'éveil 2 en 1** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

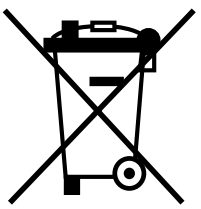
Notes :

– En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

– La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

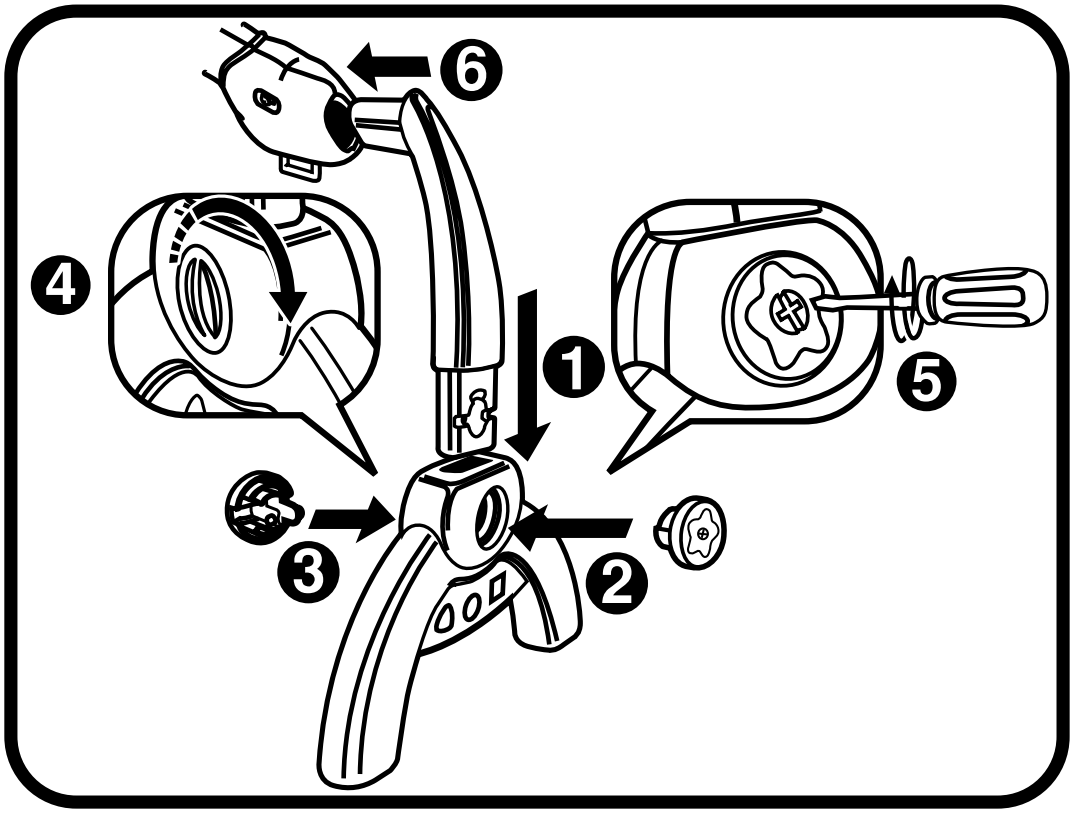
– Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

– Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



2. ASSEMBLAGE

ATTENTION : Ce jouet doit être assemblé par un adulte. S'assurer que tous les éléments sont bien fixés avant d'utiliser le produit.

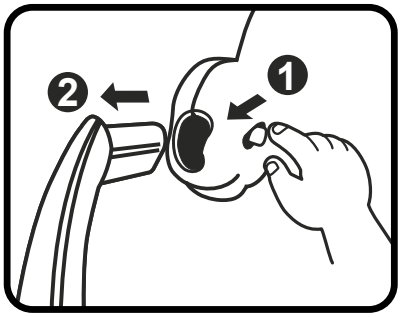


1. Insérer le montant bleu de l'arche dans la fente du socle vert prévue à cet effet (flèche 1 du schéma). S'assurer que le montant est bien inséré dans le socle.
2. Placer le cache-loquet bleu dans le trou du côté extérieur du socle vert (flèche 2 du schéma) .
3. Placer le loquet bleu dans le trou du côté intérieur du socle vert (flèche 3 du schéma).
4. Tourner le loquet bleu dans le sens des aiguilles d'une montre pour bloquer le montant en place (flèche 4 du schéma).
5. Serrer la vis du cache-loquet à l'aide d'un tournevis (partie 5 du schéma).

6. Insérer le montant de l'arche dans la fente située sur le côté du tableau d'activités jusqu'à ce qu'il soit bien en place (flèche 6 du schéma).
7. Répéter les instructions 1 à 6 pour assembler le deuxième montant.
8. S'assurer que toutes les parties sont bien fixées.

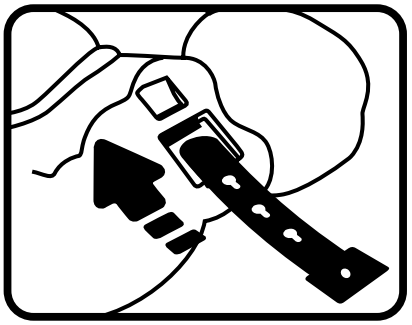
Pour détacher les montants du tableau d'activités

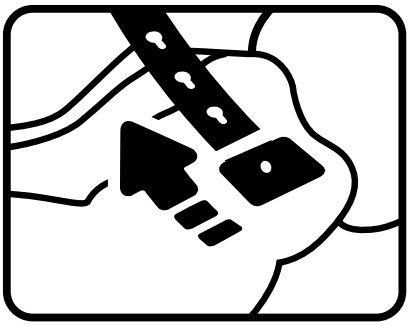
Pousser le taquet situé au dos du tableau vers l'extérieur et tirer sur le montant pour le détacher. Répéter cette procédure pour le deuxième montant.



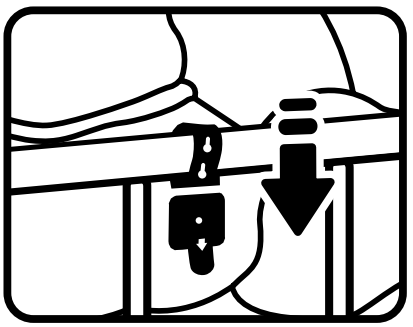
Pour attacher le tableau d'activités au lit ou au parc de Bébé

1. Pour installer le tableau aux barreaux du lit ou du parc de Bébé, glisser les attaches sous les fentes situés au dos du tableau.

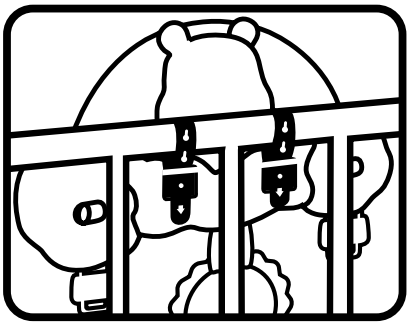




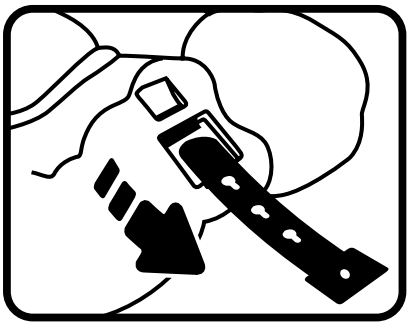
2. Enrouler le bout de l'attache autour du barreau et le réinsérer dans la fente. Fixer ensuite l'attache au bouton situé sur sa base carrée. Au besoin, ajuster la hauteur du tableau en choisissant le trou approprié. Procéder de même pour la seconde attache.



3. Tirer légèrement sur le tableau afin de s'assurer que les attaches sont fixées correctement. Le tableau doit être bien ajusté aux barreaux. Vérifier régulièrement que le tableau est bien accroché.



4. Lorsque le tableau n'est pas accroché au lit ou au parc, retirer les attaches et les tenir hors de portée de Bébé.

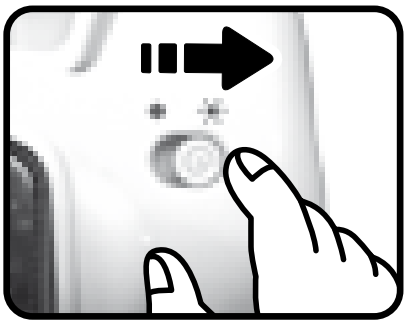


Important :

- **Les attaches doivent être fermement fixées et fréquemment contrôlées.**
- **Le tableau ne doit être accroché qu'à de solides barreaux. Ne pas tenter de l'accrocher aux parcs ou aux lits à parois souples.**

3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. MARCHE/ARRÊT



Pour mettre en marche l'**Arche d'éveil 2 en 1**, déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position ☼.

Pour éteindre l'**Arche d'éveil 2 en 1**, placer le curseur Marche/Arrêt sur la position ●.

3.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur Réglage du volume situé au dos du tableau sur la position 🔉 pour un volume faible ou sur la position 🔊 pour un volume fort.

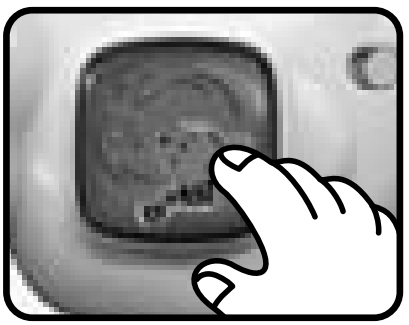
3.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, l'**Arche d'éveil 2 en 1** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, l'**Arche d'éveil 2 en 1** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

4. ACTIVITÉS

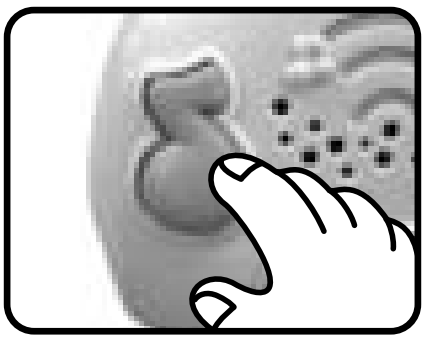
4.1. MODE JOUR

1. Déplacer le sélecteur de mode sur la position Jour . Une phrase et une chanson accueillent Bébé.

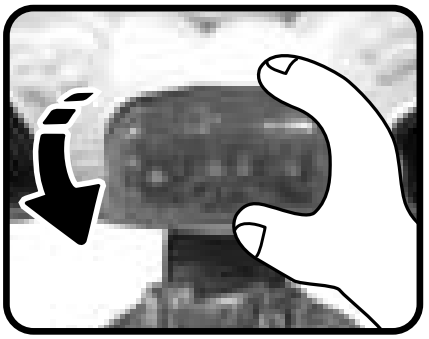


2. Appuyer sur les boutons Forme/Personnage pour découvrir les formes, les amis de Winnie et entendre une petite mélodie suivie d'une phrase.

   Pendant une mélodie, appuyer sur les boutons Forme/Personnage pour ajouter un effet sonore.



3. Appuyer sur le bouton Musique pour écouter une chanson ou des mélodies.

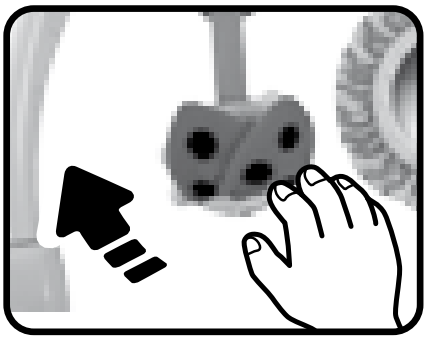


4. Faire tourner le rouleau pour déclencher des effets sonores et une petite phrase.

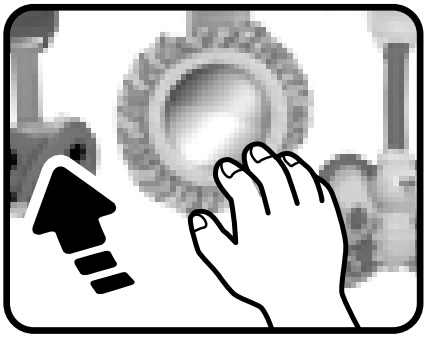
   Faire tourner le rouleau de façon continue pour jouer une mélodie note par note. Lorsqu'on arrête de tourner le rouleau, Winnie présente son ami qui se trouve sur le bouton qui reste allumé.

5. Manipuler la coccinelle ou le papillon pour déclencher des effets sonores, des petites phrases ou des petites mélodies.

   Pendant une mélodie, manipuler la coccinelle ou le papillon pour ajouter des effets sonores.



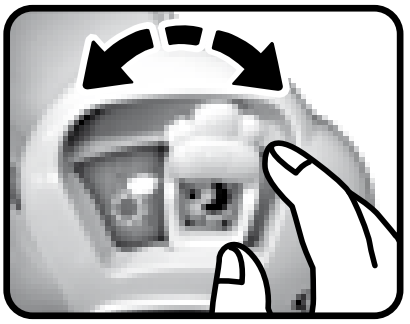
6. Pousser le miroir en forme de soleil pour entendre des effets sonores, des petites phrases, une petite mélodie et pour jouer à cache-cache avec Winnie !



Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

4.2. MODE NUIT

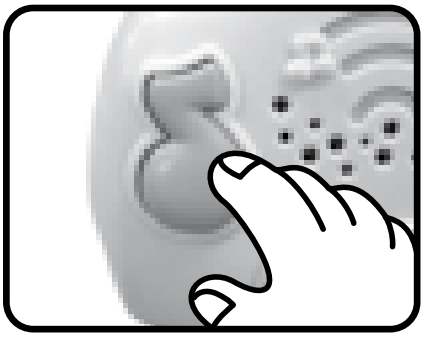
1. Déplacer le sélecteur de mode sur la position Nuit . Une chanson, un son de la nature et une douce mélodie accueillent Bébé.



2. Appuyer sur les boutons Forme/Personnage pour entendre un effet sonore ou une berceuse.

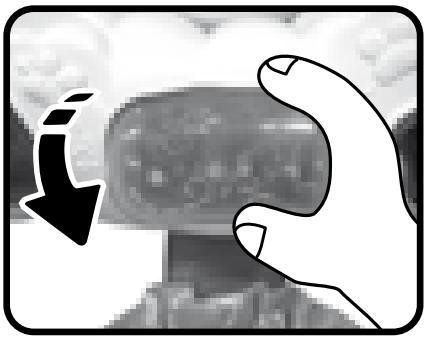
   Pendant une mélodie, appuyer sur les boutons Forme/Personnage pour ajouter un effet sonore.

3. Appuyer sur le bouton Musique pour écouter des berceuses pendant environ 5 minutes.



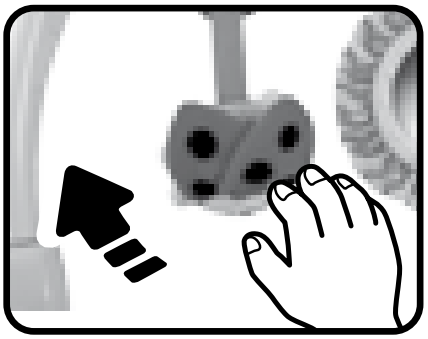
4. Faire tourner le rouleau pour déclencher un effet sonore, une chanson ou une berceuse.

   Pendant une mélodie, faire tourner le rouleau pour ajouter des effets sonores.

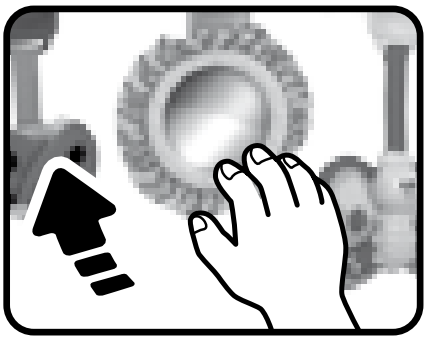


5. Manipuler la coccinelle ou le papillon pour déclencher des effets sonores ou des berceuses.

   Pendant une mélodie, manipuler la coccinelle ou le papillon pour ajouter des effets sonores.



6. Pousser le miroir en forme de soleil pour entendre un effet sonore ou une berceuse.



Les effets de lumière sont plus doux.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *Coccinelle demoiselle*
2. *Dans la forêt lointaine*
3. *Petit escargot*
4. *Une souris verte*
5. *Dansons la capucine*
6. *La ronde des légumes*
7. *Ah ! Vous dirai-je maman !*
8. *Au clair de la lune*
9. *Jésus que ma joie demeure – J.-S. Bach*
10. *Dodo, l'enfant do*
11. *Rock-a-bye baby*
12. *La berceuse – J. Brahms*
13. *Rêve d'amour – F. Liszt*
14. *Berceuse – F. Chopin*
15. *Le beau Danube bleu – J. Strauss*
16. *Les quatre saisons, 1er mouvement – A. Vivaldi*
17. *Air on a G string – J.-S. Bach*
18. *Tourne petit moulin*
19. *Frère Jacques*

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« Quelle merveilleuse journée,
Ça me donne envie de chanter,
De partager toute cette gaîté
Allez, viens jouer ! »

Chanson 2 :

« Petit bébé, tu as bien joué,
Tu dois être fatigué,
Le soleil s'est caché, la lune pointe son nez,
Il faut vite te coucher. »

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer l'**Arche d'éveil 2 en 1**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de l'**Arche d'éveil 2 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer l'**Arche d'éveil 2 en 1** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.